

THE INFLUENCE ENVELOPE CHARACTER GAME TO BEHAVIOR MORALS OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN AT AL-IZHAR SCHOOL KINDERGARTEN PEKANBARU

Desi Haryanti , Zulkifli N, Devi Risma

desiharyanti060693@gmail.com (081266143861), pakzul_n@yahoo.com, Devirisma@gmail.com

Teacher education for early childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This research aim to know the influence envelope character game to behavior morals of 5-6 years old children at Al-Izhar School kindergarten Pekanbaru. Population of this research was Al-Izhar School kindergarten child's, sample of research are 17 children. Method of research was experiment which this research tries to look for this research aim to know the influence envelope character game to behavior morals of 5-6 years old children at Al-Izhar School kindergarten Pekanbaru. Instrumental of this research used observation sheet. The result of this research that acquired available the influence envelope character game to behavior morals of 5-6 years old children at Al-Izhar School kindergarten Pekanbaru. It can be known from The results of this study have percentages obtained pretest 45,91% and posttest 80,71%, then the influence envelope character game to behavior morals of 5-6 years old children at Al-Izhar School kindergarten Pekanbaru. is $80,71\% - 45,91\% = 34,8\%$. The influence envelope character game to behavior morals of 5-6 years old children at al-izhar school kindergarten pekanbaru. That is equal to $34,8\% : 45,91 = 75,8\%$*

Key Words: *Envelope Character Game, Behavior Morals*

PENGARUH PERMAINAN AMPLOP AKHLAK TERHADAP PERILAKU MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IZHAR SCHOOL PEKANBARU

Desi Haryanti, Zulkifli N, Devi Risma

desiharyanti060693@gmail.com (081266143861), pakzul_n@yahoo.com, Devirisma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral anak Tk Al-izhar School Pekanbaru. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak Tk Al-Izhar School Pekanbaru yang berjumlah 17 anak. Metode yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara kuat. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan diberikan, alat yang digunakan adalah kamera dan video. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh Permainan Amplop Akhlak Terhadap Perilaku Moral Di Tk Al-Izhar School Pekanbaru. Hasil penelitian ini memiliki persentase yang diperoleh *pretest* 45,91% dan *posttest* 80,71% maka besar pengaruh Permainan Amplop Akhlak Terhadap Perilaku Moral anak adalah $80,71\% - 45,91\% = 34,8\%$. Pengaruh Permainan Amplop Akhlak Terhadap Perilaku Moral anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru yaitu sebesar $= 34,8\% : 45,91 = 75,8\%$

Kata Kunci : Perilaku Moral, Amplop Akhlak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan komitmen pemerintah sebagai yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab 1 pada pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Undang-Undang 20 tahun 2003 taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Selain itu taman kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan yang menyediakan pendidikan bagi anak usia 4 tahun keatas, perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya cipta lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

menurut Winda Gunarti (2008) perilaku adalah cermin kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Perilaku anak usia dini pada masa ini sedang dalam pembentukan, selain karena faktor genetik, lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadiannya. Oleh karena itu masa usia dini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, yaitu orang tua, guru disekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak, agar membantu mengembangkan perilaku anak yang positif. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di TK Al-Izhar School Pekanbaru. Pengamatan dilakukan pada satu kelas dengan jumlah anak yang terdiri dari tujuh belas anak. Tujuh belas anak di antara nya belum memiliki perilaku moral yang baik yaitu Peneliti mengamati pada saat anak bermain, hasil pengamatan yang didapat yaitu (1) beberapa orang anak masih ada yang tidak mau berbagi mainan dengan temannya (2) anak tidak mematuhi peraturan guru, hal ini terlihat bahwa anak tidak mau bersalam jika bertemu dengan yang lebih tua; (3) kurangnya menguasai teknik bermain dalam mengembangkan nilai-nilai moral dan agama; (4) sering memotong pembicaraan gurunya.

Oleh karena itu, untuk menghadapi permasalahan di atas peneliti menciptakan sebuah permainan yaitu, Permainan amplop akhlak. Permainan amplop akhlak merupakan permainan yang membedakan perilaku baik dan perilaku buruk seseorang. Permainan Berburu Ember Harta Karun ini menuntut keaktifan anak untuk mengetahui perbuatan baik dan perbuatan buruk. Diharapkan permainan ini dapat meningkatkan perilaku moral anak Usia 5-6 di TK Al-Izhar School pekanbaru, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Permainan Amplop Akhlak Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Izhar School Pekanbaru”***.

Penelitian ini mempunyai rumusan penelitian sebagai berikut: a) Bagaimana perilaku moral anak sebelum melakukan permainan amplop akhlak? b) Bagaimana perilaku moral anak setelah melakukan permainan amplop akhlak? c) Seberapa besar pengaruhnya permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral?

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: a) Untuk mengetahui Bagaimana perilaku moral anak sebelum melakukan permainan amplop akhlak b) Untuk mengetahui Bagaimana perilaku moral anak setelah melakukan permainan amplop akhlak. c) Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruhnya permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: a) Manfaat Teoritis 1) Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini tentang mengetahui pengaruh permainan terhadap perilaku moral anak, 2) Sebagai sumbangan ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama bagi pendidik anak usia dini mengenai pengaruh permainan terhadap perilaku moral anak, 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmiah mengenai pengaruh permainan terhadap perilaku moral anak. b) Manfaat Praktis 1), Bagi penelitian yang lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan antara pengaruh permainan terhadap perilaku moral anak 2), Dapat menjadi masukan bagi orang tua untuk mengontrol dan mendampingi anak nya dalam permainan terhadap perilaku moral anak.

Kata moral berasal dari bahasa latin “Mores”. Mores berasal dari kata “Mos” yang berarti kesusilaan, tabiat, atau kelakuan. Moral demikian dapat diartikan ajaran kesulitan, moralitas berarti hal mengenai kesulitan (Burhanuddin./ 2006) terdapat keterangan bahwa moral ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan. Sedangkan menurut Huclock (Sujiono, 2005) moralitas adalah kebiasaan yang terbentuk dari standar 4 faktor yang juga dipengaruhi dari luar individu. Hal ini merupakan perpindahan dari luar kekuasaan diri nya menuju kedalam diri nya, dan konsisten serta tetap dalam diri nya. Hal ini terbukti adanya perasaan tanggung jawab dari setiap apa yang dilakukan. Dewey (Nurul, 2008) pengertian moral dalam pendidikan moral disini hamper sama dengan rasional, dimana penalaran moral dipersiapkan sebagai prinsip berpikir kritis untuk sampai pada pilihan dan penilaian (moral chile and moral) yaitu dianggap sebagai pikiran dan sikap terbaiknya. Sedangkan menurut Winda Gunarti (2008) perilaku adalah cermin kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Perilaku anak usia dini pada masa ini sedang dalam pembentukan, selain karena faktor genetik, lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadiannya. Oleh karena itu masa usia dini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, yaitu orang tua, guru disekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak, agar membantu mengembangkan perilaku anak yang positif.

Amplop adalah permainan yang menggunakan gambar atau media visual yang setiap gambar diberi keterangan yang sesuai dengan perbuatannya. Sedangkan akhlak permainan disini adalah permainan yang membedakan perbuatan (akhlak) baik dan akhlak buruk di setiap keterangan gambar tersebut. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock, 1995).

Sedangkan Graham (2005) mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada peruses yang disenangi. Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Izhar School, Pekanbaru. Adapun pelaksanaan waktu penelitian ini dimulai pada bulan Januari sampai Mei sampai Juli 2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian model pra eksperimen *one group pre-test post design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Menurut Dewi (2010)

a) Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : Objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi adalah anak-anak di TK Al-Izhar School, Pekanbaru. Sebanyak 17 orang anak.

b) Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Menurut Riduwan (2004), sampling jenuh ialah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang berjumlah 17 orang anak. Data penelitian ini, dikumpulkan dengan teknik observasi. Riduwan (2004), menyatakan bahwa observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian ini untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk melihat atau mengamati dan mencatat fenomena apa yang muncul yang memungkinkan terjadinya perbedaan diantara perilaku moral anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pemberian permainan amplop akhlak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat pengaruh permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas treatment (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2012) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*
- Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md)
- N : Banyaknya subjek
- df : Atau db adalah N

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek diobservasi berdasarkan indikator perilaku moral anak dalam permainan amplop akhlak anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	9	36	22,5	4,5	14	21	16,5941	1,771992
Posttest	9	36	22,5	4,5	24	34	29,05882	2,967966

Sumber :Data Olahan (lampiran 12)

Suharsimi Srikunto (2010) mengatakan bahwa kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

- 76% - 100% Tergolong sangat tinggi (BSB)
- 56% - 75% Tergolong tinggi (BSH)
- 41% - 55% Tergolong cukup tinggi (MB)
- 40% kebawah Tergolong rendah (BB)

Untuk mengetahui gambaran perilaku moral anak sebelum diterapkan permainan amplop akhlak dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 2. Gambaran Umum Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru Sebelum Menggunakan Permainan Amplop Akhlak (*Pretest*)

No	Kategori	Skor Rentang	F	Persentase (%)
1	BSB	76% - 100%	0	0
2	BSH	56% - 75%	1	5,9%
3	MB	41% - 55%	13	76,5%
4	BB	40% - 0%	3	17,6%
jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa perilaku moral sebelum permainan amplop akhlak diperoleh data anak didik yang berada pada kategori BSH sebanyak 1 orang anak didik atau 5,9%, tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BSB, yang berada pada kategori MB sebanyak 13 orang anak didik atau 76,5% dan yang berada pada kategori BB sebanyak 3 orang anak didik atau 17,6 %.

Tabel 3. Gambaran Umum Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru Setelah Menggunakan Permainan Amplop Akhlak (*Posttest*)

No	Kategori	Skor Rentang	F	Persentase (%)
1	BSB	76% - 100%	13	76,48%
2	BSH	56% - 75%	4	23,52%
3	MB	41% - 55%	0	0%
4	BB	40% - 0%	0	0%
jumlah			17	100%

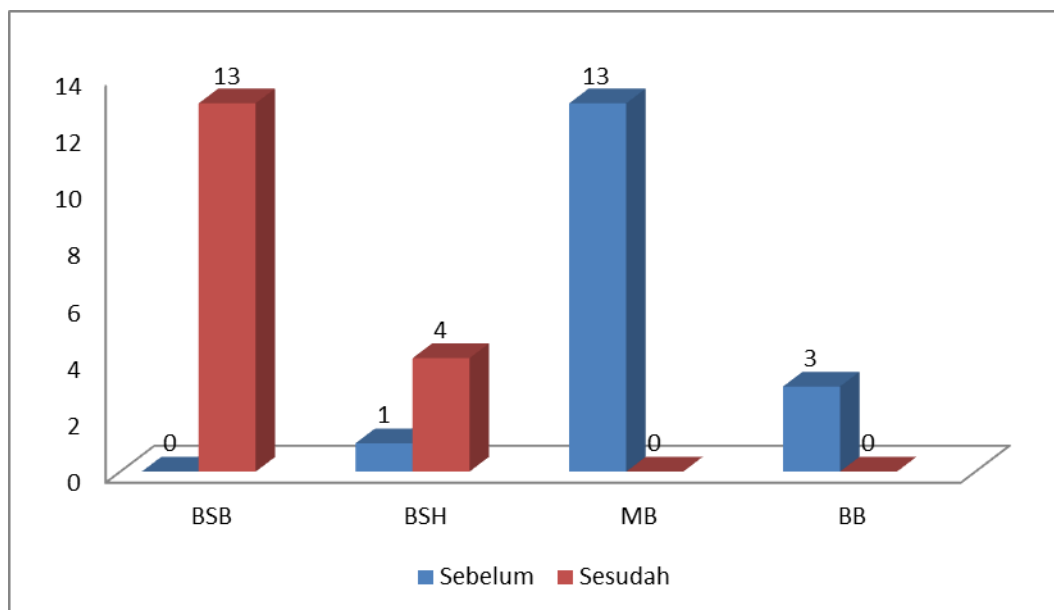
Berdasarkan tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa perilaku moral sesudah permainan amplop akhlak diperoleh data anak didik yang berada pada kategori BSH sebanyak 4 orang anak didik atau 23,52%, tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori MB dan BB, yang berada pada kategori BSB sebanyak 13 orang anak didik atau 76,48%.

Adapun hasil pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dibawah ini:

Tabel 4 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Pretest		Posttest	
				(%)	F	(%)
1	BSB	76% - 100%	0	0	13	76,48%
2	BSH	56% - 75%	1	5,9%	4	23,52%
3	MB	41% - 55%	13	76,5%	0	0%
4	BB	0% - 40%	3	17,6%	0	0%
Jumlah			17	100%	17	100%

Berdasarkan tabel 4 perbandingan sebelum dan sesudah tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak didik mengalami peningkatan. Anak didik pada kategori BSH sebanyak 1 orang anak didik atau 5,9%, tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BSB atau 0%, yang berada pada kategori MB sebanyak 13 orang anak didik atau 76,5%, dan yang berada pada kategori BB sebanyak 3 orang anak didik atau 17,6%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 13 orang anak didik atau 76,48% yang berada pada kategori BSH sebanyak 4 anak didik atau 23,52%, dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori MB dan BB, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1 Gambaran perbandingan perilaku moral anakusia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru sebelum dan setelah menggunakan permainan amplop akhlak

1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antar variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sesudah * Sebelum	Between Groups	(Combined)	87.108	6	14.518	2.697	.008
		Linearity	34.235	1	34.235	6.359	.003
		Deviation from Linearity	52.873	5	10.575	1.964	.170
	Within Groups		53.833	10	5.383		
Total			140.941	16			

Pada pengujian linearitas berlaku ketentuan jika sig dari *deviation from linearity* $> 0,05$ maka hubungan antar variabel adalah linear. Sebaliknya, jika sig *deviation from linearity* $< 0,05$ (sig $< 0,05$) maka hubungan antar variabel tidak linear. Data tabel diatas menunjukkan bahwa sig dari *deviation from linearity* adalah 0,008 nilai tersebut lebih

besar dari pada 0,05 ($0,008 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel adalah linear.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test Statistics		
	Sebelum	Sesudah
Chi-square	8.118 ^a	4.706 ^a
Df	6	6
Asymp. Sig.	.230	.788

Berdasarkan tabel 6 diatas diperoleh nilai Asymp sig sebelum perlakuan 0,230 dan sesudah perlakuan 0,788. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 itu artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogeny atau mempunyai varians yang sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji asumsi normalitas menggunakan *SPSS Windows ver 17.0* dengan teknik *statistic non parametik one simple kolmogorov-smirnov*. Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Tabel Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Sebelum	Sesudah
N		17	17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	16.53	29.06
	Std. Deviation	1.772	2.968
Most Extreme Differences	Absolute	.219	.140
	Positive	.219	.140
	Negative	-.134	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		.902	.578
Asymp. Sig. (2-tailed)		.390	.892
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,390 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,892. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 8. Koefisien Korelasi

Paired Samples Correlations				
Pair 1	Sesudah & Sebelum	N	Correlation	Sig.
		17	.493	.044

Berdasarkan data tabel 8 diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,493$ dan $\text{sig} = 0,044$. Karena nilai $\text{sig} < 0,05$ berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya koefisien korelasi diatas signifikan. Dengan demikian dapat dihitung perbedaan perilaku moral anak sebelum dan sesudah eksperimen (*paired sample test*).

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sesudah-Sebelum	12.529	2.601	.631	11.192	13.867	19.862	16	.000

Berdasarkan tabel 9 diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{\text{hitung}} = 19,862$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} (19,862). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh perilaku moral anak yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan amplop akhlak.

Dik $n-1 = 17-1 = 16$, berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 16, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga $t_{\text{tabel}} = 1,746$. Maka dapat dilihat $t_{\text{hitung}} = 19,862$ lebih besar dari pada $t_{\text{tabel}} = 1,746$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

$$P = \frac{494 - 281}{281} \times 100\%$$

$$P = \frac{213}{281} \times 100\%$$

$$P = 0,75800712 \times 100\%$$

$$P = 73,8\%$$

keterangan

P = Persentase peningkatan

Posttest = Nilai akhir sesudah eksperimen

Pretest = Nilai akhir sebelum eksperimen

100% = Nilai tetap

Untuk mengetahui seberapa besar efektif pengaruh permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru, menggunakan presentase peningkatan= 75,8 % artinya efektifitas pengaruh permainan amplop akhlak terhadap perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru sebesar 75,8%

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan amplop akhlak tergolong rendah artinya perilaku moral anak masih kurang misalnya dalam berbuat baik sesama teman maupun guru.
2. Perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan amplop akhlak mengalami peningkatan dari katagori rendah ke tinggi artinya perilaku moral anak dapat berkembang sesuai harapan.
3. Penggunaan permainan amplop akhlak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun di TK Al-Izhar School Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan perilaku moral anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Mengacu pada hasil penelitian, penulis akan memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun rekomendasi tersebut ditujukan bagi:

1. Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan juga memiliki pemahaman terhadap kegiatan amplop akhlak dapat melatih perilaku moral, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan sekolah.

2. Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan juga memiliki pemahaman terhadap kegiatan amplop akhlak dapat melatih perilaku moral, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan sekolah.

3. Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan juga memiliki pemahaman terhadap kegiatan amplop akhlak dapat melatih perilaku moral, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan sekolah.

4. Bagi orang tua anak didik

Hal yang perlu diperhatikan bagi orang tua, yakni agar mau bekerjasama dengan sekolah dan guru untuk perkembangan dan perilaku moral pada anak didik. Orang tua harus memperhatikan perilaku moral anak dalam keseharian berada di rumah dan melakukan percakapan-percakapan yang berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Sahlan Hadi. 2005. *Aplikasi Statistik Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Manajemen*. Dewa Ruchi. Jakarta
- Burhanuddin, Sala. 2006. *Pendidikan Moral*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Dewi Roseeha. 2010. *Sukses Menulis Proposal, Skripsi dan Tesis*. Keen Books. Jakarta
- Efendi.2009. "Pengetahuan Faktor-faktor yang mempengaruhi". Available at: <http://forbetterhealth.wordpress.com>. (Akses 19 April 2011)
- Gunadi. YS. 1998.*Himpunan Istilah Komunikasi*, Gramedia, Jakarta.
- Graham, Nalen. 2005. *Psikologi Humanistik Dalam Konteks, Sosial*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Developmental Psychology*. McGraw-Hill Inc, Boston
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan anak*. Erlangga. Jakarta
- Leonard, Rowell. 2004.*Kebiasaan Dalam Perilaku*. Michigan : University of Michigan.
- Mayke S. Tedjasaputra.2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Grasindo. Jakarta
- Moeslichatoen.2005. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta
- Nazir. Moh. 2005.*Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Nurbiana Dhieni. 2006. *Metode Pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta

Nurul Zuriah.2011.*Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif perubahan*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

Riduwan. 2010. *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta. Bandung

Riduwan.2004. *Metode dan teknik menyusun tesis*. Alfabeta. Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2009. *Managemen Penelitian*.Rineka Cipta. Jakarta

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung